

Каждый Джон (простая ролевая игра)

Это одна из самых быстрых и легких НРИ. Суть такова: есть Джон, за которого играет ведущий, все же остальные игроки - лишь голоса в голове Джона (его Семёны). Ну и естественно, все голоса в голове пытаются заставить Джона выполнять разнообразные бредовые и опасные действия, причем ЛЮБЫЕ: от внезапных приставаний к маленьким девочкам средь бела дня до угона автомобилей и прыжков с высоты.

Для игры необходимо:

- **4-6 игроков**
- **ручка + блокнот/листы бумаги**
- **токены *(фишки для выдачи игрокам)* в любом исполнении**
- **штуки две-четыре d6 *(игральные кости/кубики)*.**

Правила:

Сначала, каждый игрок выбирает имя для своего голоса *("Семён говорит", хе-хе)*. Затем каждый Семён укажет "Одержимость": то, что они хотят заставить **Джона** делать, (желательно скрывать ее от остальных голосов до последнего, чтобы шокировать их). Каждый раз, когда это успешно происходит, голос получает очки. Все действия делятся на три категории:

1. **Простые *(петь на публике, есть конфеты)*. Требуют броска одного кубика.**
2. **Более сложные *(публичный эксгибиционизм, карманничество, проверки меткости/драки)*. Требуют броска двух игральных костей.**
3. **Инфернальные и отвратительные *(взрывать дома, обмазываться несвежими экскрементами и пр.)* Требуют броска трех игральных костей.**

Очки зарабатываются пропорционально сложности задачи: за простое действие - одно очко, за инфернальное - три очка.

После выбора "Одержимости" нужно выбрать голосу специальности. Как известно, сам по себе **Джон** - среднестатистический человек, толком ничего не умеющий, пока, конечно же, Семён не скажет, что нужно делать. Бросок действия, которое находится вне специализации голоса в голове, требует выпадения 6 на каждом d6 (!). Действия, в которых вы специализируетесь, уже требуют выпадения четверки и выше на кубике(-ах) (4+). Можно выбрать две специализации (либо три со штрафом к стартовым очкам).

Сами специализации, это скиллы в привычном *(ролевикам)* понимании, среди них вполне может быть:

- **Вождение автомобилей**
- **Онанирование (*WTF?*)**
- **Говорить с детьми**
- **Красться**
- **Собирать бомбы и их взрывать**
- **Петь**
- **и т.д.**

У каждого игрока есть на начало игры 10 очков Воли (7, если взять 3 специализации)

Самому Джону смотреть на вашу игровую статистику не возбраняется.

Ход игры:

Игра начинается с постановки ведущим простенькой фабулы: **"Джон стоит за кассой в магазине"** или **"Джон как обычно вышел на вечернюю прогулку"**. Затем Семёны делают ставки из своих очков Воли - кто больше всех поставил, тот и получает контроль над действиями **Джона**, при этом теряя поставленное (меньшие ставки возвращаются остальным игрокам).

Игроки, которые не осуществляют контроля над действиями Джона в текущий момент, тем не менее могут с ним говорить, дабы словить поистине эпические лулзы.

Очки Воли можно тратить на улучшение шансов сделать заявленное. Каждое очко снижает целевое число на кубике на единицу: так 6 превращается в 5+, а 4+ в 2+ за два очка. Экстраполируя дальше, можно достичь автоматического успеха.

После того, как **Джон** провалит/выполнит действие, навязанное контролирующим игроком, возобновляется процесс перехвата контроля над **Джоном** путем ставок.

Игра идет до тех пор, пока Джон не умрет. После чего Семёны подсчитывают число успешно выполненных Джоном действий и их сложность. Побеждает наиболее продуктивный из Семёнов. Всё.

К примеру:

(приведу пример игровой сессии, играл с тремя друзьями)

Ведущий игры *(Джон, пока не управляемый ни одним из Семёнов)***:** Джон очнулся посреди магазина инструментов, одетый в униформу продавца магазина. Ваши действия?

Джон: Не могу поверить, я все-таки получил эту работу. Я так рад, что препарат, который мне прописали, отлично работает! Уверен: то, что я забыл принять его один раз не вызовет ни каких ужасных последствий!

Игроки делают ставки на то кто будет контролировать Джона. Джеймс побеждает, поставив семь фишек.

Джеймс (слегка дребезжащим голосом)**:** Итак, теперь, Джон...

Джон: Што? Кто здесь?

Джеймс: Не надо болтать с самим собой, Джон. Народ подумает что ты ШИЗИК.

Джон: Господи... Пожалуйста, не надо... Только не снова..

Джеймс: Спокуха, Джон. Зови меня "Джеймс". Я хочу чтобы ты сделал кое-что для меня...

Ведущий: Друг Джона, Билли идёт между рядов полупустого зала магазина.

Билли: Эй, Джон! С тобой всё хорошо, не? Ты малость бледный...

Джеймс: Джон! Смотри, этот одинокий гвоздомёт лежит на полу, совсем рядом с тобой. Подними его.

Джон: Хорошо, это имеет смысл...

Джон поднимает гвоздомёт

Джеймс: Теперь иди к Билли. Спокойно и размеренно, как нормальный человек.

Джон исполняет указания. Билли слегка насторожен его поведением.

Джеймс: Теперь Джон, ПРИСТАВЬ ПИСТОЛЕТ К ЕГО ПУЗУ И НАЖМИ НА КУРОК!

Джеймс делает бросок проверки навыка, результат - 4. Действие успешно.

Билли: Что ты собира... АААААAКРХХХ!

Джон продолжает нажимать на курок до тех пор, пока Билли не падает на пол, мёртвым.

Игроки делают ставки на то, кто будет контролировать Джона. Хамза побеждает, поставив шесть фишек.

Хамза (С арабским акцентом)**:** Джон! Что ты натворил?!!

Джон: Я не знаю, Джеймс требовал так убедительно... Пожалуйста, помоги мне...

Хамза: Все в порядке Джон, меня зовут Хамза, я знаю, что делать.

Джон: О, спасибо… Спасибо…

Хамза: Теперь, иди и возьми баллон с пропаном, будем делать барбекю, как когда ты был еще маленьким…

Джон: Хорошо.

Джон быстро находит баллон с пропаном.

Хамза: А теперь иди в кафешку через дорогу.

Джон: Зачем? Там же нет ничего особенного? Хотя ладно, я пойду… не могу больше видеть труп Билли.

Джон уходит, предварительно выкинув гвоздомет, вся его одежда залита кровью. Джон идет в кафе, ловя на себе удивленные взгляды.

Хамза: Тебе надо помыться Джон. Иди в уборную.

Джон заходит в туалет кафе, подходит к раковине.

Хамза: Я только что понял, что мы не знаем, не пуст ли баллон. Открой клапан, чтобы проверить.

Джон приоткрывает клапан.

Хамза: Слишком медленно! Переверни его над раковиной.

Хамза делает бросок проверки навыка, результат - 4. Действие успешно.
Уборная заполняется пропаном.

Джон: О боже! Голова кружится...

Хамза: Быстро! Разбей лампочку, чтобы заткнуть её цоколем дыру!

Хамза делает бросок проверки навыка, результат - 2. Провал.

Джон: Я не могу этого сделать, это же очень больно!

Игроки делают ставки на то, кто будет контролировать Джона. Мэтт побеждает, поставив пять фишек.

Мэтт: Убирайся подальше от газа, Джон, это может плохо закончиться.

Джон подчиняется и выбегает из магазина. Раздается женский крик.

Женщина: О БОЖЕ МОЙ, ОН МЕРТВ! ВЫЗОВИТЕ ПОЛИЦИЮ!

Джон: Боже, они нашли Билли! Что я должен делать?!?

Мэтт: Беги, Джон! В школу! Там они тебя никогда не найдут!

Мэтт делает бросок проверки навыка, результат - 2. Провал.

Джон: Слишком далеко, у меня не получится...

Игроки делают ставки на то, кто будет контролировать Джона. Джеймс побеждает, поставив пять фишек.

Джеймс: Ты должен защитить себя, Джон! Беги в спортивный магазин!

Джон делает это. Залитый кровью, рыдающий, кое как сохраняя равновесие из-за еще действующего газа, он бежит в магазин. Джон идёт в оружейный отдел.

Джеймс: Купи дробовик и патроны.

Джеймс делает бросок проверки навыка, результат - 3. Успех.

Джеймс: Ну как, разве ты не чувствуешь себя в безопасности?

Джон: Да, пожалуй ты прав.

Джеймс: Теперь тихо выйди и проберись в книжный магазин. Люди там не носят оружие, ты должен защитить их!

Джон: Да! Я буду героем!

Джон приходит в книжный все сразу падают на пол.

Джон: Не надо! Все в порядке...

Ведущий делает бросок, результат -5

Ниже по улице, в кафе раздается громкий взрыв.

Джеймс: Тот парень слева, кажется он коп, УБЕЙ ЕГО!

Джон: ЧТО?!

Джеймс: ДАВАЙ ДЖОН, ТЫ ИЛИ ОН, ТРЕТЬЕГО НЕ ДАНО!

Джеймс делает бросок проверки навыка, результат - 5. Успех.

Голова человека ВЗРЫВАЕТСЯ, во все стороны летят кровавые ошметки.

Игроки делают ставки на то, кто будет контролировать Джона. Мэтт побеждает, поставив шесть фишек.

Мэтт: Видишь эту маленькую девочку?

Джон: Да...

Мэтт: ТРАХНИ ЕЕ!

Джон: Осспади БОЖЕ!!!

Мэтт делает бросок проверки навыка, результат - 2. Провал. И десятки людей читающих это ужасно разочарованы!

Джон: НЕТ! НЕТ! НЕТ! НЕТ! Я! НЕ! ХОЧУ!

Игроки делают ставки на то, кто будет контролировать Джона. Хамза побеждает, поставив шесть фишек.

Хамза: ДЖОН, ЧТО ТЫ ОПЯТЬ ТВОРИШЬ!?!?!

Джон: Я НЕ ЗНАЮ!!!

Хамза: Вернись в спортивный магазин! Возможно ты сможешь вернуть дробовик и тогда тебя не найдут!

Джон: Хорошо, хорошо, только замолчи...

Джон подходит к дверям спортивного магазина.

Хамза: Стой, иди в отдел кемпинга, возможно тебе понадобится скрыться на некоторое время!

Джон: Хорошо, это не лишено смысла.

Хамза: Посмотри на эти баллоны с пропаном?

Джон: Да... Зачем?

Хамза: Проверь не пусты ли они, стукни их своим ружьем.

Джон бьёт баллон, раздается глубокий протяжный звук.

Хамза: Слышишь это? Это маленькая девочка заперта в одном из них!

Джон: ЧТО?!?!?!?

Хамза: Открой все клапаны чтобы ты смог услышать ее! Быстрей Джон! Ты будешь героем!

Хамза делает бросок проверки навыка, результат - 4. Успех.

Джон открывает все клапаны, газ быстро выходит, заполняя воздух.

Хамза: Слышишь ее? Она потерялась в этом дыму! Стреляй скорей, она придет на звук выстрела!

Хамза делает бросок проверки навыка, используя три очка воли результат - 6. Успех!

Мощный взрыв сотрясает магазин, Джон мертв. ИГРА ОКОНЧЕНА.

Джеймс: одержимость - «стрелять в людей», уровень 3, получилось 2 раза, 4 Очка.
Мэтт: одержимость - «насиловать детей», уровень 3, получилось 0 раз, 0 Очков.
Хамза: одержимость - «террористические акты», уровень 3, получилось 2 раза, 6 Очков.

Хамза победил!

КОНЦЕПЦИЯ: 1d4chan.org
ПЕРЕВОД: Zlanomar/am_ /KonungGoGn
ВЁРСТКА/ИЛЛЮСТРАЦИИ: am_
GNU FDL | CC-BY-SA